

# 「踊り」とは何か

——映像身体学における〈表現－思考〉の実践

瀬崎 元嵩

せざき もとたか

立教大学大学院 現代心理学研究科映像身体学専攻博士課程前期課程 映像身体学

## はじめに

本稿は、2016年12月から2017年5月の間に筆者と内山茜が「人肌くらげ」という団体名で行った舞台作品『まつるひ』『くもゆひ』の報告とその共同で制作を行った内山のソコのダンス作品『motif』『motif II』の批評である。

私は立教大学現代心理学研究科映像身体学専攻博士課程前期に在籍し、映画作家のロベール・ブレッソンの研究を専門としている。内山は日本舞踊やモダンダンス、能などを経て、大学ではコンテンポラリーダンスを専門としてきた、同期の舞踊家である。私たちは「踊り」とは何かという問いを巡り、「人肌くらげ」という団体を共同主催し、各自の研究や日本の古武術や能の知見を織り交ぜながら、作品制作を行った。作品の時系列は、『motif』『まつるひ』『motif II』『くもゆひ』となり、瀬崎の演出や内山自身の創作を交互に行う形で、ある一つの「踊り」についての思考がなされている。これは、〈表現－思考〉という考えを軸にした映像身体学の実践である。その成果である身体感覚や演出方法、新たな概念が映像身体学の独自性を示すものとして重要であると考え、報告する。

## 1 「踊る」ことの不可能性

私たちが踊りの表現について考える最初のきっかけとなったのは、内山が抱えていた「踊ることができない」という苦悩であった。踊りが踊れなくなるとはどのようなことを意味するのか。この問いがこのあとに制作する作品の根幹をなす。

内山の踊りはコンテンポラリーダンスと呼ばれる領域にある。コンテンポラリーダンスとは何か。バレエやヒップホップのように様式が完成されていない、また、モダンダンスとも形容しがたい、現代における新しいダンスのことを指す。原田広美は、コンテンポラリーダンスを次のように定義する。

「コンテンポラリー・ダンス」とは、私達が見知っていたような従来の舞踊舞台や身体表現を超えるような「独自性や実験的精神」を含む、私達が「今」を生きる「意識や感覚」に基づく「アートとしてのダンス」であるだろう。(原田広美 2016: 13)

現代でコンテンポラリーダンスという言葉が用いられる際にはおおよこうした意味で用いられていると思われる。コンテンポラリーダンスを時代的な背景以外で形容するならば、「アートとしてのダンス」、つまり、ダンスという言葉の範疇を超えた踊りということが出来るだろう。対象となるダンサーや振付家はいても、定義はあるようでないといえる。しかしながら、現代においてコンテンポラリーダンスと呼ばれるに相応しい、ある共通の身振りはあるように思われる。

コンテンポラリーダンスを一言でいうなら、現代の新しいダンス、という他ないのではないのか。この新しさとは、身振りが今までにないものであるということだ。身体には無限の可能性をもつ身振りのパターンがあり、それを明らかにすることが新しさということが出来るだろう。バレエのような様式をもつダンスがモダンダンスへと変化し、モダンダンスもまた様式性をもつことで、その範疇を超えたコンテンポラリーダンスが生まれた。そして、そのコンテンポラリーダンスもまたある様式性をもちつつあるだろう。本来、あらゆる様式性から自由であるべきだが、それは困難である。身振りのパターンには限界があり、つまり、それは新しさの限界でもある。コンテンポラリーダンスは脱様式性と様式化の狭間で矛盾を抱えていると考えられる。

彼女の踊ることができないという感覚は、このコンテンポラリーダンスの矛盾とある程度符合している。一つは、一致することの虚しさであり、もう一つは、魅せる身体が抱える矛盾である。それは脱様式を徹底した結果、時に生じる障害といえよう。

彼女が直面していた問題の一つは、「一致することの虚しさ」といえるものだった。例えば、身体の中に、「楽しい」という感情が沸き起こる。この「楽しい」という感情を制作する過程で表現するとしよう。そのとき、激しい身振りをつかって表現するかもしれないし、あるいは、身体を弛緩することで表現するかもしれない。手足の身振りにその「楽しい」という感情をのせることも出来るだろう。だが、そこで現れる「楽しい」とは一体何なのだろうか。踊り手は「楽しい」を表象し、観客はそこに「楽しい」を感じる。しかし、「楽しい」という感情を観客に

伝える場合、「楽しい」と発話することもできるし、字幕に出すこともパンフレットに書くこともできる。これは感情に限った話ではない。ある小説が主題の作品だとして。その主人公の動作や心情にのせて踊る。だが、それが物語の再現でしかないとしたら踊る意味はあるのだろうか。その小説を読む以上の価値をもつ踊りとは何かという問題が生じる。私たち人間は、コミュニケーションツールである記号としての言葉から逃れることはできない。身体表現を専門とする踊り手といえども、言葉での作業があり、言葉と向き合わなければならない場面があるだろう。そうした踊りの素となる言葉から、踊りを生み出すとき、その言葉を身体運動に転写、表象することになる。そして、それが上手くできたとき、観客にその言葉が理解される。このとき、「言葉＝身振り＝観客の理解」という等式ができる。だが、このとき芸術がもつ神秘的な力は抜け落ち、単なる言葉の理解が行われることになる。「イスに座る」という動作が、「イスに座る」と理解されることと同じである。果たしてそれを芸術的な力をもった踊りというのだろうか。一致する虚しさとはこうしたものである。

しかし、次のような反論は容易に想像できる。踊り手は、振り付けによって踊りを記号化して抽象的に構成しているのだと。右手を振り上げる、斜めにしゃがみ込み頭を垂れる、右に半周して体を起こしながら左足をあげるといったこの一連の動作によって、感情や言葉を表現している。これは一般的に正しいだろう。だが、私たちはそこに様式化の発端を感じ、同時に、そのときの精神と肉体のズレを感じていた。つまり、表現する内容と身振りが身体感覚としてつながっていないという事態が起きる。身振りの根拠が消失するとき、その踊りは表象的な、様式化されたものになってしまう。言葉の表象に陥らず、また、踊りの様式化にもならない、純粋な身体感覚にもとづいた身体動作を目指す必要があった。それは常に脱様式し続ける踊りともいえるだろう。

踊ることができないという感覚のもう一つの要因は、魅せる身体にあると考えられた。美しくみえる所作や身体の可動域を活かす身振りも私が彼女に感じていた矛盾であった。彼女は確かに踊れていなかった。しかし、舞台上で10分間の即興を踊らせても、多くの人を魅了する踊りらしき何かを生み出すことも容易にできた。彼女は20年間という長い歳月を身体表現に費やすことで、魅せることは呼吸をするようにできるのだ。これは一般的な踊り手にとっては好都合である。それを続けていけば、観客は喜ぶだろうし、商業的な活動も行えるかもしれない。しかし、そうした空疎な即興を彼女は其の繊細さ故に拒絶し、踊れなくな

なのだ。単なる見栄えのする所作と身振りで構成されたダンスが身体内部の感覚としての踊りと完全に一致しなくなった。それが誤魔化しだと感じられるから踊れないのである。だが、身体に染み付いた見栄えのする所作は容易になおすことはできない。気を抜くと身体の可動域を限界までつかい、指先に表情をつけ、パフォーマンスをしようとする。だが、肉体的な柔軟性と表現にいかなる関係があるのだろうか。そのような動きを行うことによって、自ら虚しさで自分で自分の首を締めているようだった。コンテンポラリーダンスという脱様式性をもたらした呪縛のように思われた。

もう一度、整理しよう。内山のもっていた「踊る」ことの不可能さとは何か。それは、踊りの本質に関わるものである。身振りによる意味の表象を拒み、様式化しつつあるコンテンポラリーダンス的な振り付けを拒み、魅せる所作をも拒む。純粋な身体感覚にもとづく踊りを目指すとき、今までの人々が踊りだと考えていたものすべてを拒んだ先にしか「踊り」を見出せなかった。端から見れば荒唐無稽な話に感じられるかもしれない。しかし、素直に「踊り」というものを考えたときに、内山も私もこの「踊る」ことの不可能さを探求せざるをえなかった。

## 2 『motif』——「あいまいな身体」の現れ

第一節での問題意識にもとづいて初めて制作された作品が、2016年9月に行なわれた内山のソロ公演『motif』である。『motif』では、アントナン・アルトーの『神の裁きと訣別するため』をまさしくモチーフ、主題にした作品である。このモチーフという言葉を用いるのには理由がある。それは、テキストを表象するのではない、テキストから触発された身体によって踊るという意思表示といえる。そして、アルトーの濃密で豊潤な言葉だけを根拠に、作品を立ち上げようと彼女はしていた。

とはいえ、一年近く自分で踊りを制作していない彼女の踊ることができないという感覚は根強かった。踊れない理由をいくら並べても、作品をつくることにはつながらない。矛盾するようだが、踊るためには「言葉＝身振り」として言葉を振り付けに変換する必要があった。まずは、踊らなくてはいけない。身振りを記号化した上で、記号の連続に生まれる隙間や空白に「踊る」ことの不可能さを見出だせると考えた。これが協力として携わっていた私の考えた作品の一つの仕組みであった。

私が協力という立場から伝えたことはもう一つある。それは、魅せる所作の癖

を禁じることだった。具体的にいえば、指先を伸ばして綺麗に魅せたり、意味もなく体をひねったりすることでニュアンスをあらわす動きを禁じることである。そうした動きは、確かに観客に美しさという快樂を与えるが、それは私たちが考える「踊り」ではなかった。そのように無自覚に踊ってしまえば、再び踊ることができないという感覚に襲われるだろう。まずは、そうした悪しき習慣をやめることさえできれば、何かが変わると考えていた。

私が知り得ることは以上だが、無事に作品は完成した。「踊る」ことの不可能さは思いもよらぬ形で表現されていた。様々な場面において、アルトーの言葉が、記号として身振りへと変換されていく。全体の構成における言葉も身振りもない空白の部分が訪れる。セミの鳴き声が劇場の空間で反響する。その空間の中で、身を倒した内山がわずかに震え続けている。踊ることをやめた彼女の身体は、サナギのようにどこまでも小さくなっていた。セミの鳴き声は、その身体をどこまでも容赦なく削り取り、侵食していくかのようなのである。踊りのために生まれてきた身体は、身についてしまった様々な所作を踊ることで打ち捨てていった。アルトーはまさしくこのテキストにおいて有名な「器官なき身体」という言葉を用いるが、まさにそれを体現するかのようである。まるで手足をもがれた何もできない状態で、セミの鳴き声に共鳴し、震えるしかないようだった。それは目的を失った「あいまいな身体」であり、「器官なき身体」の表象などではなく、その表現であり、実践であった。

結果として「踊る」ことの不可能性をその字義通りに踊っていた。そのような驚くべき事態が起きたのである。踊れないその姿を舞台で晒すことは困難なことである。通常の踊り手ならば、観客を喜ばせるような気取りがあらわれるだろう。そうした気取りを捨て去り、まさしく「踊る」ことの不可能性を舞台上で提示した今作品は大きな前進であった。

### 3 人肌くらげ『まつるひ』——踊りとして〈立つ〉

私と内山で「人肌くらげ」という団体を立ち上げ、瀬崎が演出し、内山が出演する形でつくられた作品が2016年12月に公演を行った『まつるひ』である。そこでは、テーマとして過労死や自殺といった社会的な問題を扱った。

私は自分の研究対象である映画作家、ロベール・ブレッソンから演出法を引き出そうとしていた。彼の映画の特徴は、次のようになる。感情表現が豊かなプロの俳優を用いず、機械的で人工的な身振りやセリフ回しをする素人俳優を好んで

用いた。音楽は必要最小限であり、カメラワークも単調であり、俳優の声や背景の環境音はすべて別撮りで行う。彼が映画で行っていた非余剰的で、消極的ともとれる、その方法を私は舞台作品へと転写したいと考えていた。

それは、演出というよりも〈負荷〉という言葉が当てはまるだろう。そこには、ある一つの転換がある。通常の舞台作品の演出は、テキストや舞台装置、音楽、照明、そして、俳優といった要素の総合、あるいは、足し算によってつくられていると考えるならば、ブレッソンの行ったことはその反対の引き算による方法、つまり、〈負荷〉によって抑圧する方法だ。それは俳優の自由な演技を制限し、自らの作品に対しても想像力豊かな方法を制限する。こうした〈負荷〉という装置によって作品を生み出す方法は、通常の演出の方法からかけ離れた全く異なるものである。

そうした〈負荷〉の方法を用いて『まつるひ』を制作した。第一の〈負荷〉は身体に対するものだった。『motif』での魅せる所作を禁じたように、身体の所作や心情的な面での禁止リストをつくった。それは以下ようになる。

- ・ 体力の限界に挑まないこと。
- ・ 他人の真似をしないこと。
- ・ 頭だけで考えすぎないこと。
- ・ 魅せようとしないこと。
- ・ こびないこと。
- ・ 顔の表情や指先を安易に用いないこと。
- ・ 意味なくひねらないこと。
- ・ 反発の原理を捨てること。
- ・ 内なる世界に閉じないこと。
- ・ ウソをつかないこと。

この10の項目の禁止リストは、「踊る」ことの不可能性を徹底するためのものである。逆説的だが、まずは踊らないことを目指した。踊らないことから出発することで、動き出す身体がある。実際、内山が「踊る」ことへの疑念をもたず、に身体を動かすには、踊らない必要があった。そこに生まれる身振りや動作にこそ、「踊る」ことの不可能性を乗り越えるヒントがあると考えていた。部分的な是非はあるが、基本的には私と内山の活動の基礎となっている。しかし、言葉で書

くのは簡単だが、それを肉体で実践するのは容易ではない。この〈負荷〉を内山の身体に内在化する何らかの方法が必要であった。

その最初の方法として用いたのが、演出家、ピーター・ブルックが紹介している綱渡りの稽古法だった。俳優が何もなくて綱を渡っている演技をするというシンプルな稽古である。しかし、そこには多くのヒントがあった。綱渡りを本当に演じれば足は震え前に進むのに途方もない時間を要する。一方で、綱渡りの現実味をまるで感じなければ俳優はただそこを適当に歩くだけである。この稽古で重要なのは綱渡りという現実を手放すことなく、同時に舞台という本当ではないものを演じて、楽しみ、軽やかに歩くことにある。これは想像以上に難しいものだ。しかし、これが踊り手としての彼女の身体が、禁止リストを実践する上で効果的であった。このメソッドは、綱渡りという行為を想像力と身体で再現するために踊りや演劇といった様式性とは無縁である。そのため、地面を足で蹴ったり、魅せようとする無駄な動作をとらないので、自然と禁止リストを実行する動作をとる。そして、このような状況下において、むしろ彼女は自由に動くことができるようになる。それは、踊りとは何かを頭で考えてもできない、身体と環境が調和したときに生まれる自然の運動なのである。このような禁止リストの〈負荷〉や綱渡りという環境が課す〈負荷〉によって、踊ること以前の通常の身体を回復することができるのだ。

そして、もう一つは、身体性そのものを生成変化させることを目指したことである。具体的には、西洋化された身体を日本や中国の武術にみられる身体操作によって、ある普遍的な「生身の身体」へと変化させることにある。

なぜそのようなことをするのか。それはあまりに私たちの身体が西洋化されていることに無自覚であるからである。例えば、スポーツについて考えてみよう。野球やサッカー、陸上競技、ボクシングなどでは、筋肉をつけ、力一杯走り、体をぶつけ合い、その速さや飛距離、勝敗を競う。だが、その一方で、昔の日本人を考えてみよう。東京―大阪間を3日で走る飛脚、あるいは、能を舞う身体を思い浮かべてもいい。この二つの身体は、同じ肉体でありながら、まるで異なる質の身体である。私たちが知っている身体はスポーツでつかわれる身体であろう。しかし、たった150年前には、全く異なる文法の身体が実在したのである。この事実身体にあつかう人間として向き合わなければいけないだろう。

私は西洋的な身体の特徴を「反発の原理」と考える。地面を蹴って走り、緩急の激しい運動のような加速度的な身体の使い方である。つまり、それはバレエや

ヒップホップといったダンスでも当たり前のようにみられる身体動作である。こうした反発の原理から脱することが、「生身の身体」へと変化するために必要だと思われた。そのために、日本、中国の武術や能といった私たちの実際の身体的な体験をもとに、反発の原理を脱する身体を目指すメソッドが形成されることになる。このメソッドは、ゆっくり歩くことや力の抜き方などから、言葉では形容しがたい感覚的なものを感じることにある。言い換えれば、西洋的な身体操作にはない、人間の理性だけでは把握することが不可能な、無意識下の身体と呼応することにある。それは日本やアジアという土着的なものであると同時に、人間の身体にとって普遍的な身体の内観であり、身体の外との関わり方である。

普遍的な「生身の身体」とは、ニュートラルな身体といってもいい。何にでも対応できる感覚が優れた身体ということができる。綱渡りの稽古とここで語られているメソッドは深いところで通じている。例えば、足裏の感覚である。綱渡りをする上では足裏が強く意識される。普段生活している中で足裏に意識を向けることはまずないが、顔や手のように繊細な意識を足裏でもつことで身体の感覚が均一になる。そのとき、身体の感覚は開いた状態にある。命のやり取りをする武術や死者を演じる能では、より繊細な足裏の感覚があり、身体の感覚は十全に開かれているのは容易に想像できるだろう。綱渡りも、武術も、能も、表面上の動きは簡素で静かなものであるが、その身体の内面は荒波立っているのである。このようなことを可能にする身体を目指すために、「反発の原理を捨てる」という〈負荷〉をかけることで、日常の身体を「生身の身体」へと生成変化させるのだ。その「生身の身体」とは表現する身体そのものといえるだろう。

そうした身体をつくりあげた上で、作品として動きの指定をした。足の動きは前後左右だけに限定し、回るときはその場で行う。手は上げるか下げるかしかしてはならない。つまり、幾何学的な動きを要求した。この狙いは、最小限の身体の動作が最大限の超越的な何かを啓示するというこの差異こそが表現であると考えたからだ。つまり、「言葉＝身振り＝観客の理解」では何も差異は生まれていない。ただ「楽しい」を「楽しい」ままに踊っていてもそれは表現とは呼ばないだろう。この等式に従えば、〈立つ〉という最小の身振りで、ある言葉を表現し、観客がそれを最大限に感覚できるような状況を表現と呼ぶ。こうした〈極小―極大〉となる表現をつくるという意図があった。

身体を極小化する一方で、言葉もまた極小化する試みもあった。言葉を身体の呼吸のレベルから考え直してみる。上代日本語といった奈良時代の日本語を研究



し、また、音素についても学んだ。結果として、運動のレベルとしての現代の言葉と、音素といった最小の記号が作品となることはなかった。そのため、極小化も単語でとどめ、作品では瀬崎が書いたテキストから想起された単語を、内山が暗記した上で自由に想起、発話するという形となった。例えば、満員電車のシーンでは、「せん」という言葉が発話された。線路の線、乗客の線のように狭まった体、満員電車という不快が永遠に続いていくイメージなど、観客は多くのものを想起したと思われる。

この作品は結果として、上記の意図ほどの成果は得られなかった。というのも、次第にミニマリズムの様相を呈することになるからである。この時点では内山の身体において綱渡りの方法と幾何学的な動作が表現の上では一致しなかった。そのため、作品の前後半で身体を使い分けることになる。幾何学的な動作の部分は、音楽もまた極小化することでメトロノームのような最小限のものになった。すると、音の拍に一致するような動きとなる。それは拍に合わせて安易に踊ることを生み出してしまった。後半部分も、『motif』での「あいまいな身体」を目指したが、その根拠となるテキストや資料はアルトーのそれには及ばない。そうした意味では中途半端なものであった。

しかし、確かな収穫もあった。綱渡りやメソッド、禁止リストを通して探求することで、発見したのは、無数の身振りを排した踊れない身体としての「ただ身体が立つこと」だった。質の高い〈立つ〉行為は、まるで仏像を観るかのように観客を捉えて離さない。作品をつくり、観客に観てもらうことで初めて気づいたことだ。そのとき、「踊る」ことの不可能性はその力を失い始めていた。『motif』での「あいまいな身体」は言葉と環境が誘発した偶然性の高いものだった。そこに内山の身体はないように感じられた。「ない」ことが「踊る」ことの不可能性のものだった。確かに、その身体は実に興味深いものであることは間違いない。だが、それはまるで自らの生命を否定するような残酷さそのものであった。たとえ何度作品をつくろうと外的要因にすべてを明け渡すだけの身体に修練し、深めるような技巧はない。あるのは、見世物となるだけの虚しさである。そこに〈立つ〉という簡潔で素朴な光明が差したのだ。〈立つ〉というただそれだけのことが唯一の必然性をもっていた。

## 4 『motif II』——踊りの必然性

2017年5月に行なわれた内山のソロ公演『motif II』は、『motif』に次ぐ作品とし

て制作された。モチーフは森鷗外の『高瀬舟』である。私はこの作品に直接的に関わってはいないが、人肌くらげの『まつるひ』で試みた稽古やメソッド、考え方が洗練された形で作品となっているといえるだろう。

人肌くらげの稽古で行ってきた〈立つ〉〈歩く〉という基本的な動作によって構成され、手や小道具、音楽がアクセントとして加わった簡潔な作品になっている。簡潔というのは文字通りで、大まかな流れは上手から下手へ歩いてきて、下手から上手に去っていくだけである。観客はそのゆっくりな歩みに面食らうだろう。その40分間の間に様々な身体の様子が現れては消えていく。その微細さに次第に観客は何かを見ようと自ずと努力する。だが、それが何かはわからない。感じることはできない何かである。

驚くべきは、彼女の身体は空間を時間へと変化させていくことで、観客の感じる時間を狂わせる。2時間にも3時間にも感じられる一方で、終わってしまうと20分ほどの時間のように感じてしまう。長いようで、短いという不思議な感覚を初めて体験した。ゆっくりと歩く舞台という言葉は、ロバート・ウィルソンや太田省吾、あるいは、能を彷彿とさせるが彼女の踊りはそれとはまた異なるものになっている。

私はこの作品を初めて観たときに当惑した。というのも、私は確かに彼女をこの方向へと仕向ける〈負荷〉をかけていたし、そのための〈立つ〉〈歩く〉という要素もすでに共有していた。だから、自分としてはすでにその生み出されるであろう踊りを知っているつもりであった。身振りによる意味の表象を拒み、様式化したコンテンポラリーダンス的な振り付けを拒み、魅せる所作をも拒む。出来ることはほとんどないだろう。しかし、いざ潜在していた表現が現実化し眼前に立ち上がる時、そこには想像を超えた何かと対峙する畏怖を感じた。以前の「言葉＝身振り＝観客の理解」が、「言葉－身振り－観客の感覚」といったように、互いの純粋な触発の関係へと変化したのである。言葉と身振りは一致していないし、身振りと観客の感覚もまた一致していない。だが、その身体は言葉やそれ以上の何かを含んで観客の感覚へと啓示されるだろう。限りなく研ぎ澄まされた極小の身体だけが表現できる極大の優美さだ。「踊る」ことの不可能性は、〈負荷〉による踊りの身振りの制限によって、踊りの必然性へと昇華されたのである。その踊りは「踊りの原形質」と呼べる、日常的な身体ではない、真に人間的であると同時に、非人間的な人間の運動そのものともいえよう。それは踊りだけにとどまらない、舞台芸術全般の舞台上の身体のあり方を揺さぶるものである。

私たちは「踊る」ことの不可能性を考えた末に、一切の身振りを排した〈立つ〉〈歩く〉という基本の動作をもつ身体を再発見することになった。それは「音楽に合わせて踊る」という単純な踊りのイメージから、あまりにも遠い動作かもしれない。しかし、人類史において踊りが生まれたとき、この身体という思い通りにならない「他者」という現実と初めて向き合ったのではないかと想像する。そして、この踊りの原初的な出来事こそが私たちが探求したものだったのではなからうか。つまり、「踊る」ことの不可能性とは、身体という「他者」への遭遇である。例えば、身体は身勝手に空腹を感じ、睡眠を欲する。そして、音楽に合わせて踊ることは訓練をしなければ難しい。だが、身体は踊ることを始めた。それは、〈立つ〉〈歩く〉にも劣らない身体の発明だったのだろう。この踊りの発明以前と、内山が抱えていた「踊る」ことの不可能性は身体という障害と対峙したという意味で近いものだ。いままで、思い通りに動く自分の身体が、精神と肉体が相関しないことで現実の障害となって立ち現れる。そのとき、〈立つ〉〈歩く〉という人間の二足歩行を可能にし、人間特有の「手」を生んだこの二つの基本動作に立ち返るほかないだろう。それが「踊りの原形質」であり、そこから再び身体という「他者」と実感をもって折り合いをつけていく絶え間ない生成変化の連続が踊りの必然性なのである。「踊りとは何か」という問いは内山だけの個人的な話ではなく、身体をもつ私たち全員が考えなければならない普遍的な問いと思われる。

## 5 人肌くらげ『くもゆひ』——今後の可能性について

『くもゆひ』は、『motif II』から一ヶ月後に行われ、瀬崎が演出をし、内山と同期の野澤優が出演をした。テキストとして、宮沢賢治の『やまなし』を使用した。踊りと演劇という区別に回収されない「身体劇」と呼びうるものの発端が垣間見える作品となった。一つの到達点であった『motif II』の直後ということもあり、身体や踊りとしての新たな展開はなかったといえる。しかし、特筆すべきは野澤という新たな出演者によって次の可能性は見てきたことにある。

これまでの作品は私と内山の対話によって制作されたものである。その対話は、言葉を介することなく、身体の直接的な直感によって共有されるものも多々あった。その時点では言葉に出来ないからこそ意味のあるものだったといえる。だが、常に二人だけで制作を行うのであれば問題ないが、いずれは言葉として多くの人に伝えることを考えていた。むしろ、『まつるひ』で生み出されたメソッドが内山一人の才能に帰結することは本意ではない。誰が用いてもその人柄が滲み

出てくる、そうした意味で個性を獲得するような普遍性があるのが望ましい。内山は『motif II』の踊りをメソッドから抽出したが、他の人も誰もが予期しないその人自身の異なる表現を得ることが望ましい。〈負荷〉によって同一になるのではなく、千差万別の表現が生まれるべきだろう。新たに出演者を増やしたのは、そのメソッドの有効性について考えるという目的もあった。

野澤は身体表現が専門ではないがスポーツ的な動作はかなり優れている。だからこそ、はじめのうちは〈立つ〉〈歩く〉というその独特な身体操作の仕方に戸惑っていた。こうした表現のための身体は馴染むのに時間を要する。本番でもどこちなさはあったが、野澤がもつ特有の何にも染まっていない素朴さと質感ある厚みが舞台上では際立っていた。確かにそれは内山のもつ洗練された身体ではないし、畏怖を感じるものではないが、その彼のもつ安定性は〈極小―極大〉という差異の大きさとは異なる表現の可能性を持ち合わせている。今後は、メソッドによって作品が様式化することを危惧しつつも、そうした様々な出自の出演者がメソッドを通していかに変化し、作品としてどのようなものが生まれるかを探っていきたい。

以上が映像身体学で学んだ思考と表現を組み合わせることで生まれた、ある一つの身体表現である。研究と制作が渾然一体となり、表現と思考を生み出すことは想定されていなかっただろう。しかし、共同制作なしにこうした成果は得られなかった。映像身体学における〈表現―思考〉の実践の一例として報告する。なお、人肌くらげのホームページ上で映像が閲覧可能なため、図版については割愛することとした<sup>1</sup>。

## 文献

原田広美、2016、『国際コンテンポラリー・ダンス―新しい〈身体と舞踊〉の歴史』 現代書館。

1 〈<http://hitokura.org/>〉